

[Over deze blog](#)[Schrijf een bijdrage](#)[Gedragsregels](#)[KU Leuven bloggers](#)[About this blog](#)**KU LEUVEN****blogt**

Groepsblog van personeel en studenten van de KU Leuven



KU Leuven Blogt

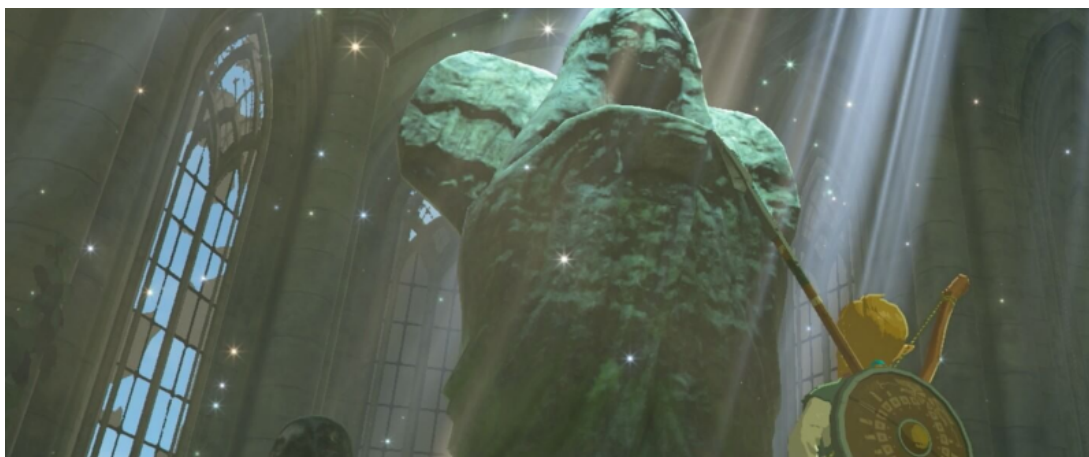


juli 3, 2017



0

Niet kerken maar games zijn de populairste plek voor religie



DOOR LARS DE WILDT. Regelmatig bid ik met mijn vrienden. Niet écht, maar in games. Tot goden die 'niet bestaan.' Waarom spelen zoveel atheïstische jongeren met religie in games, soms zonder daar echt bewust van te zijn? En hoe zit dat bij religieuze spelers?

Geschreven door Lars De Wildt, en [eerder verschenen op De Fusie](#). Lars is doctorandus aan het Instituut voor Mediastudies, en geïnteresseerd in wereldbeelden, culturele conventies en hertovering. Zijn onderzoek gaat over (digitaal) spelen met religie in de 21e eeuw.

Op zaterdagen speel ik een Priester in *World of Warcraft*. Een vriend is Shamaan en een ander is Monnik, soms is er een Druïde bij. De andere avonden zijn we volstrekt normale mensen: dokter, bioloog, kunstenaar. Of, eigenlijk, op één persoon na dan. Een van ons doet promotieonderzoek naar religie en games.

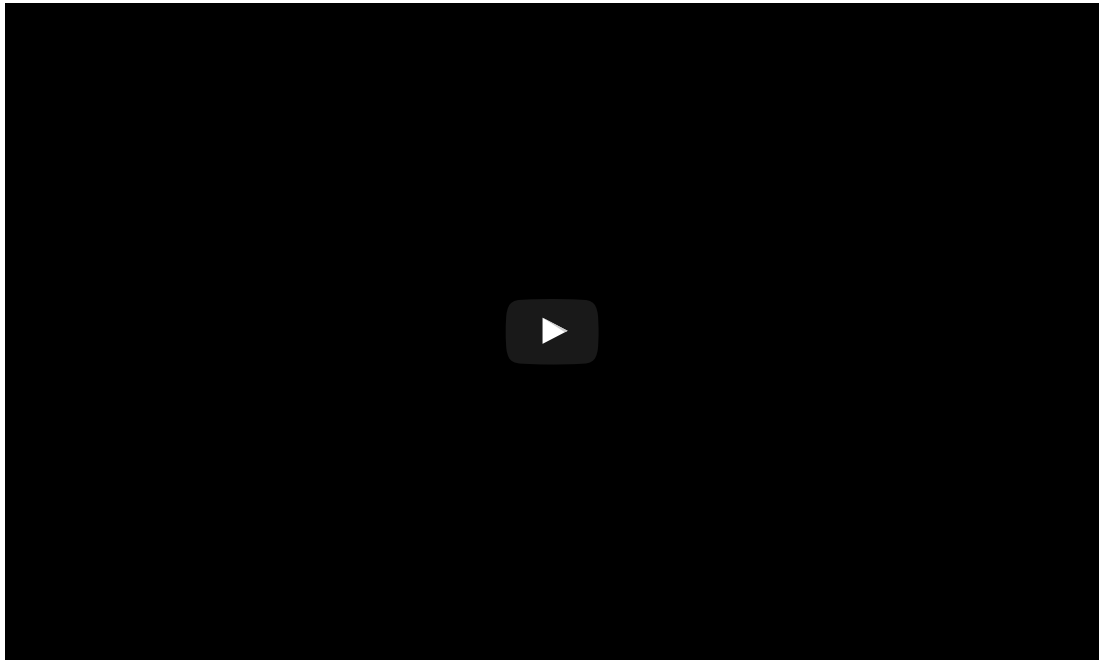
Hoe komt het eigenlijk, vroeg ik mij een aantal jaar geleden af, dat hoogopgeleide, atheïstische jongeren zo regelmatig met fictieve universa en rollen spelen die diep geworteld zijn in religieuze wereldbeelden? Sterker nog, volgens gegevens van respectievelijk Apestaartjaren en het Jeugd Onderzoeks Platform (JOP) speelt 80% van Vlaamse jongeren dit soort games, terwijl een dalend percentage jongeren (56,9%) zich identificeert als religieus en maar 5,7% regelmatig naar kerk, moskee of synagoge gaat. Kort door de bocht gezegd komen de meeste jongeren dus eerder in aanraking met religie in games dan in de kerk!



Lars De Wildt

Zo bestrijden ze in *Assassin's Creed* een lange lijn aan historische Katholieke Tempeliers in hun zoektocht naar de Appel van Eden – als 'hashashin': oorspronkelijk shi'itische Moslims. In *BioShock: Infinite* laten ze zich dopen om toegang te krijgen tot een Amerikaans protestante theocratie. En werelden zoals die van het nucleair vervuilde *Fallout* en de lege ruimteschepen van *Dead Space*, tonen

dat games tot in de ruimte en het post-apocalyptische plaats bieden voor religie. In stuk voor stuk bestselling games van Fantasy tot Science-Fiction en van historische tot futuristische games spelen miljoenen mensen met religie. Iets wat ik zo langzamerhand 'Playing at religion' ben gaan noemen: religietje spelen. Net zoals we doktertje, vadtje of moedertje spelen, doen we een paar uur net alsof we geloven.



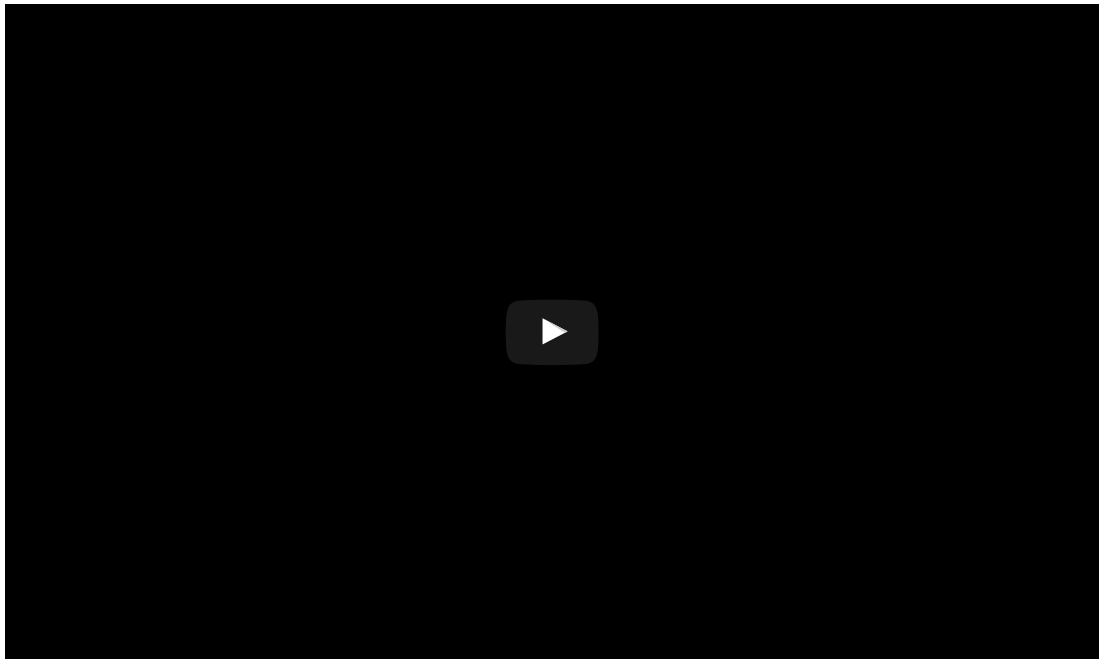
De priester en consorten – shamanen, monniken, druïdes, paladins – blijven netjes afgekaderd in ons leven. Namelijk in onze media, en in digitale games meer nog dan in onze boeken, films en televisieseries. Vreemd, want volgens Max Weber was juist 'de staharde behuizing' van de moderne wereld een reden voor de afname van religie. Volgens hem was de rationaliteit van de moderne wereld er een van denken in bureaucratie, technologie en wetten: sinds de twintigste eeuw heeft de mens, aldus Weber, geen goden meer nodig om uit te leggen hoe de wereld werkt. De mens is daarmee 'onttoverd.'

Spelen met betovering

Toch spelen we met betovering. Wat gebeurt er dan als ik of mijn vrienden, ironisch of niet, bidden tot een god in een spel? Ik besloot mezelf niet te veel te vertrouwen, en ben voor mijn onderzoek eerst eens rond gaan vragen. Wat zeggen spelers met agnostische, atheïstische, maar ook christelijke, islamitische, hindoeïstische en andere overtuigingen hierover? Uit mijn analyse van interviews met die spelers kunnen we drie dingen concluderen.

“ WAT GEBEURT ER DAN ALS IK OF MIJN VRIENDEN, IRONISCH OF NIET, BIDDEN TOT EEN GOD IN EEN SPEL?

Ten eerste wordt religie in games functioneel beoefend. De uitspraak 'ik bid tot mijn god Kyuss om ons de weg te wijzen' biedt weinig ruimte voor oprechte geloofsbelijdenis zolang de uitspraak een praktisch doel heeft. Geloof heeft vaak een aantoonbaar, transparant nut in games. In Skyrim bidt de speler tot een altaar en als gevolg daarvan krijgt hij of zij kwantificeerbare voordelen zoals meer *health points* – in het filmpje hieronder zien we zelfs dat spelers samen de moeite hebben genomen om deze mogelijkheden uit te breiden. Vooral de agnostische spelers die ik interviewde ervoeren bij dit soort activiteiten een opluchting. Juist terwijl agnosten normaal niet gelovig zijn omdat er geen bewijs voor goden is, worden de goden in games even in hun bestaan bevestigd – met een beetje geluk geven ze je zelfs hoogstpersoonlijk opdracht of advies.



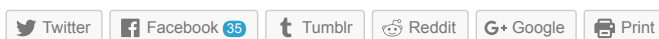
Ten tweede wordt religie in games cultuurspecifiek gerepresenteerd. Veel van de grote games – de *Assassin's Creeds*, de *BioShocks* – worden in Noord-Amerika gemaakt. Het gevolg is vooralsnog dat ook religies die voor de game zijn verzonnen vaak variaties op het christendom zijn. Hierdoor voelen veel gelovige spelers van grote wereldreligies, zoals hindoes en moslims, zich vaak vervreemd en ondervertegenwoordigd. Voor veel hindoes die ik interviewde, boden dit soort games daarom een fascinerende inkijk in ander cultureel erfgoed. Die van overdreven Amerikaans protestantisme in *BioShock*, bijvoorbeeld. Of de vreemde fantasiewereld van *The Witcher*, waarover een respondent uit New Delhi meende dat het min of meer om het verre land Polen ging, maar dan met realistischere versies van Pools bijgeloof.

“ DOOR DE ROL VAN EEN ANDER AAN TE NEMEN BRENGT DAT EEN ANDERE KIK OP DE WERELD, OVERTUIGINGEN EN EEN ONBEKENDE SOCIALE POSITIE MET ZICH MEE.

Ten slotte biedt 'religietje spelen' de kans om inzicht te krijgen in het wereldbeeld van de ander. Door de rol van een ander aan te nemen brengt dat een andere kijk op de wereld, overtuigingen en een onbekende sociale positie met zich mee. Voor atheïsten en agnosten betekent dit een tijdelijke 'hertovering' van een paar uur – zo lang de computer aanstaat. Voor gelovige spelers vindt een heel ander soort reflectie plaats. Na een bijzonder katholieke opvoeding moest een Australische respondent zich als Elf in *Dragon Age* buitengesloten zien door de kerk. Het bleek een eye-opener over hoe buitenstaanders naar zijn geloof kijken. Een priester uit Missouri vertrouwde me toe dat hij door niet-Christelijke games had ingezien dat ook 'the atheists out there' gewoon een moraliteit en ethiek hadden.

Zo lijkt spelen in zijn digitale vorm voor iets dat andere media, evenals de kerken, maar moeilijk voor elkaar krijgen in de 21e eeuw: een tijdelijke 'hertovering' van de wereld. Een van kortstondige zekerheid over goden, kennismaking met religie als cultureel erfgoed, en oprechte, ironieloze verplaatsing in het wereldbeeld van de ander. Maar: helaas wél nog altijd vanuit een Westers perspectief. Het wachten is op de aankomende Egyptische, Zuid-Afrikaanse en Indiase game-industrieën, om ons nóg meer wereldbeelden voor te schotelen.

Dit delen:



2 bloggers like this.

Gerelateerd

Religie is springlevend, maar waarom toch?
In "Doctoraat"

Waar komt het gebrek aan politiek zelfvertrouwen van vrouwen toch vandaan?
In "Onderzoek"

Slechts de helft van TSO en BSO leerlingen wil later een job die aansluit bij hun studie. Maar is dat wel zo erg?
In "Onderwijs"

Dit bericht werd geplaatst in [religie](#). Bookmark de [permalink](#).

← Rijden we binnenkort allemaal met een zonnwagen?

Waar komt het gebrek aan politiek zelfvertrouwen van vrouwen toch vandaan? →

REAGEER

Vul je reactie hier in ...

S

MEEST GELEZEN

10 tips om beter te studeren

Wat betekent een onderscheiding nog?

Sekspoppen of regionale spanningen? Waar Japanners en wij van wakker (moeten) liggen

Scoren op het veld én in de aula

Belgium's top 10 weirdest laws

Blok en examens Cultuur
Economie Energie English
Europa Geneeskunde
Geschiedenis Masterproef Media
Milieu Onderwijs

Onderzoek
Opinie Politiek
politiek psychologie Sport
Universiteitsleven

VOLG KU LEUVEN BLOGT

Abonneer je op KU Leuven blogt! Geef je e-mail adres in en je krijgt een mailtje wanneer er een nieuwe blogpost verschijnt.

Doe mee met 343 andere volgers

VOLGEN

VOLG ONS OP FACEBOOK

